スーパーファミコン®
SHVC－A2HJ－JPN
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
実機で勝負だ！
ARRANGE MAN
EXCITE
エキサイト、アレンジマン
ほか４機種を搭載！
必殺パチンココントローラー対応
必殺
パチンコ
コレクション2
取扱説明書

SUNSOFT®

この度はサンソフトスーパーファミコン専用ソフト「必殺パチンココレクション２」をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ご使用前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただいた上、正しい方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

コレクション2

健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。またごく稀に、強い光の刺激や点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

もくじ

ゲームの始め方

●ゲームスタート

カセットを、本体に正しく差し込み電源をいれます。
右の様な画面が出ましたら、なにかボタンを押して下さい。
ゲームがスタートします。

●モードの選択

始めたいモードを選択してAボタンで決定してください。

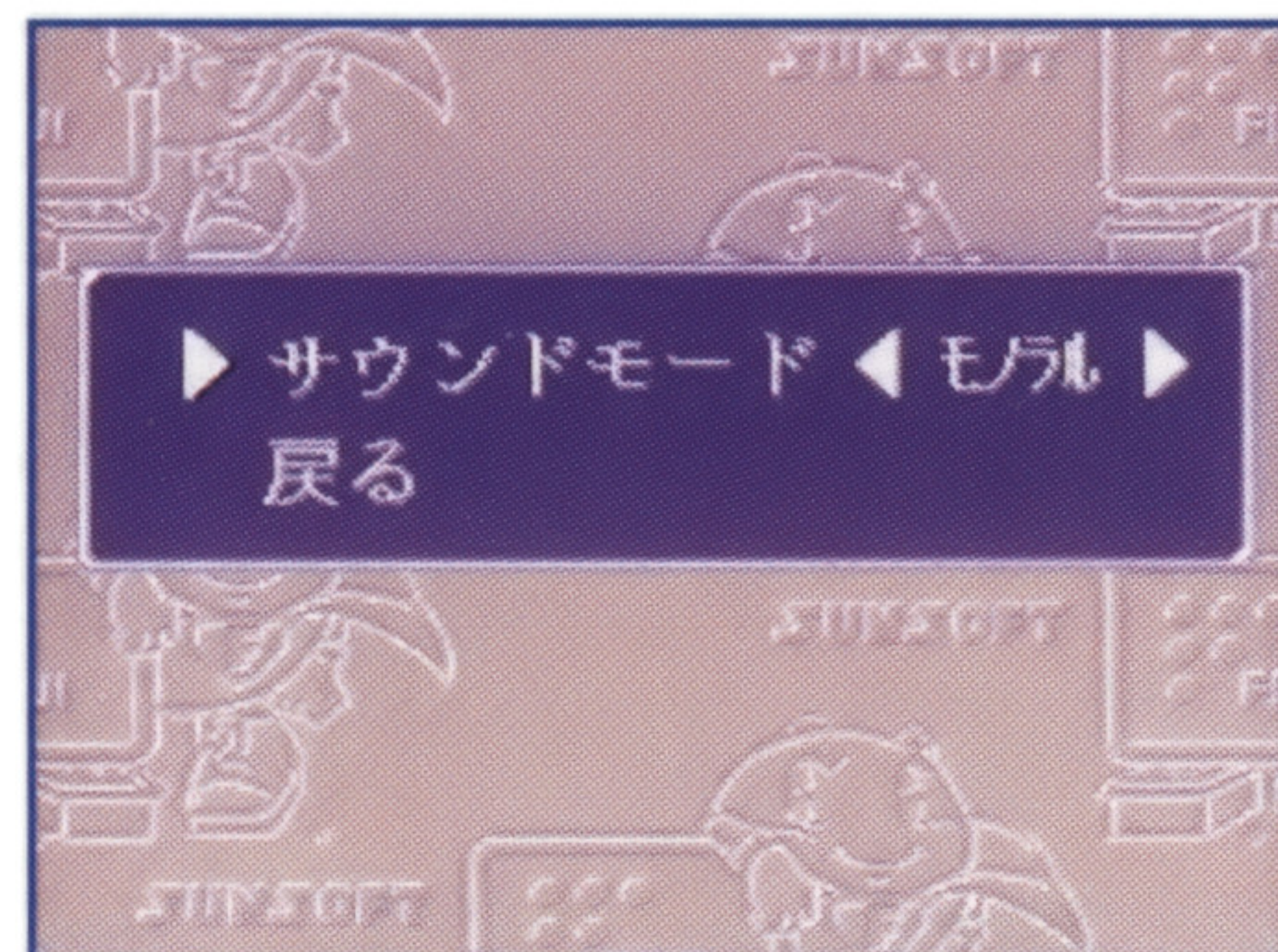
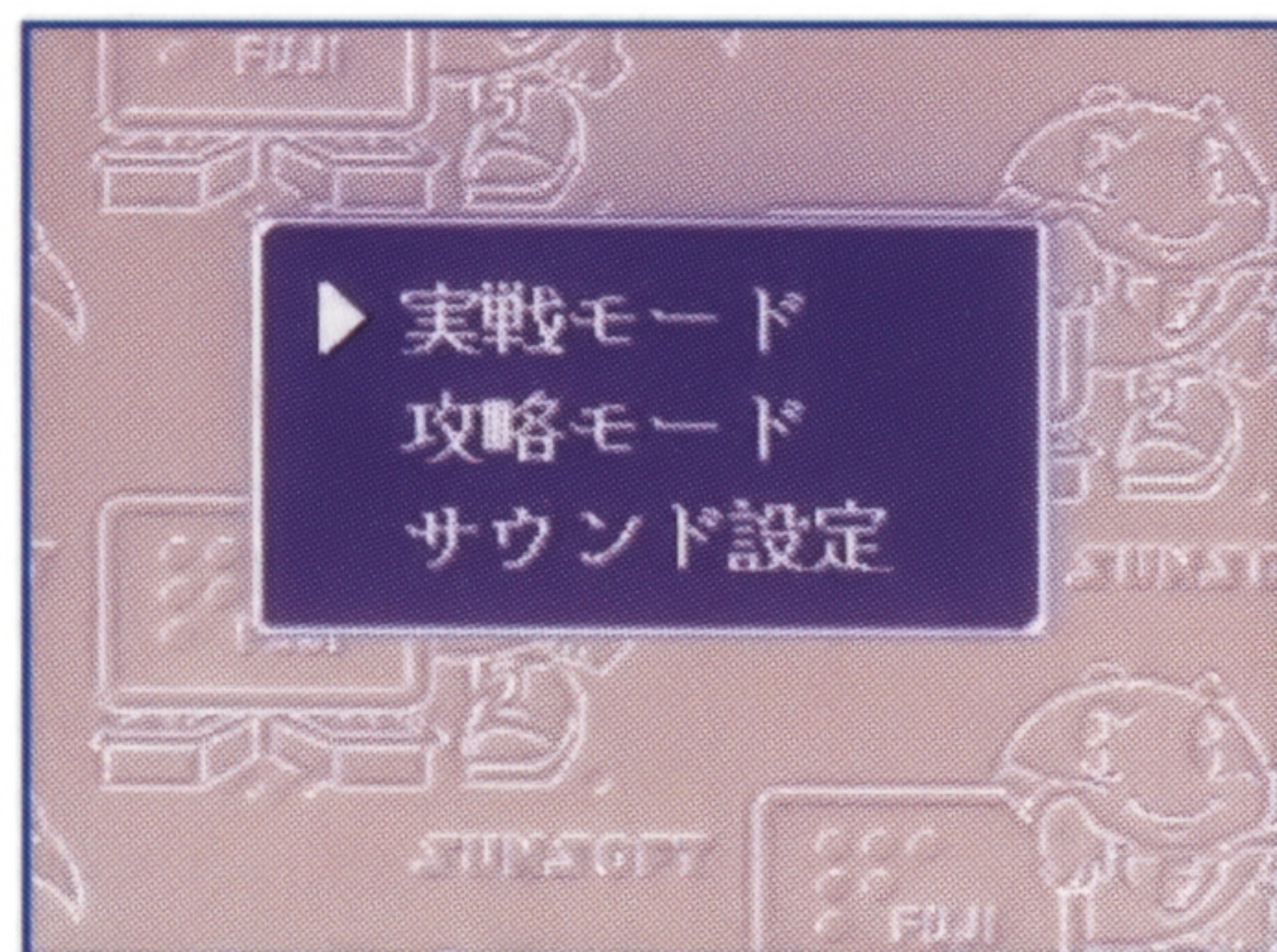
●実戦モード

1万クレジットで1年間パチンコをプレイし続けるモードです。
持ち金が0CR（クレジット）にならないように、1年間をプレイできればゲームクリア、逆に持ち金がなくなるとゲームオーバーになります。

●攻略モード

純粋にパチンコを打つだけのモードです。
各パチンコ台を研究するための練習モードと考えて下さい。

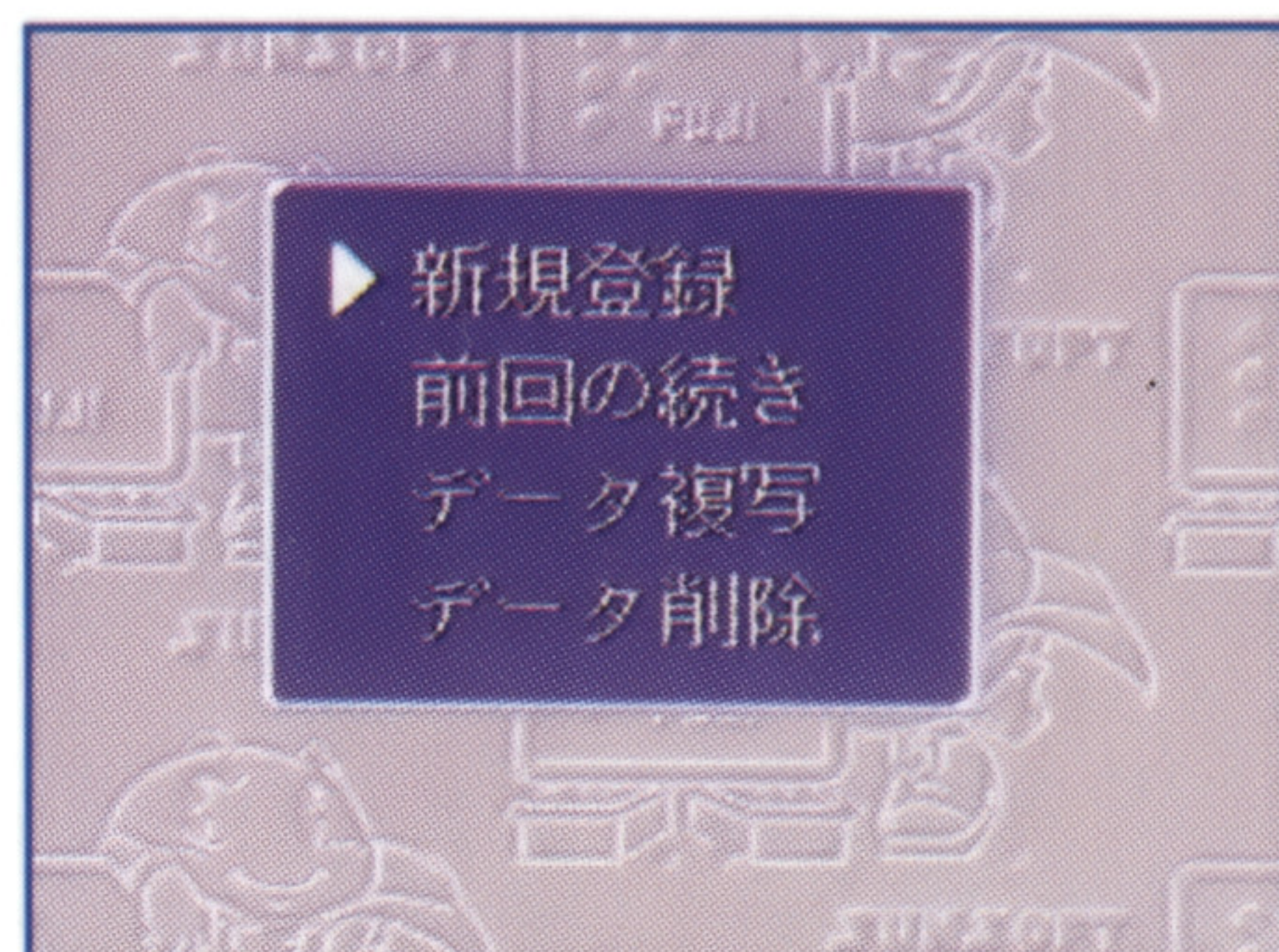
●サウンド設定

サウンド設定画面に切り替わり、ステレオ、モノラルの切り替えをします。

実戦モード

●ゲームの目的

プレイヤーは最初10000CR（クレジット）持っています。
これを元手にパチンコを１年間プレイしてください。
パチンコ店はAM10：00開店で、PM10：00閉店になります。
ゲーム中に閉店時間になった時は、カウンター画面に切り替わり持玉を自動的に交換します。
その時に大当り中でも出玉は保証されません。
１年間プレイできればゲームクリアーです。

●セレクト画面

選択したい項目にカーソルを移動させＡボタンで決定します。
初めて遊ぶ場合は、新規登録しか選択できません。
また空きデータがない場合は新規登録を選べません。

●新規登録画面

名前を入力します。文字は10文字まで入力が可能です。

カーソルの文字を、Aボタンで入力し、Bボタンでキャンセルします。（戻ると同じです。）

スタートボタンを押すか、決定を選択すると入力が終了します。（但し、何も文字が入力されていないと終了できません。）

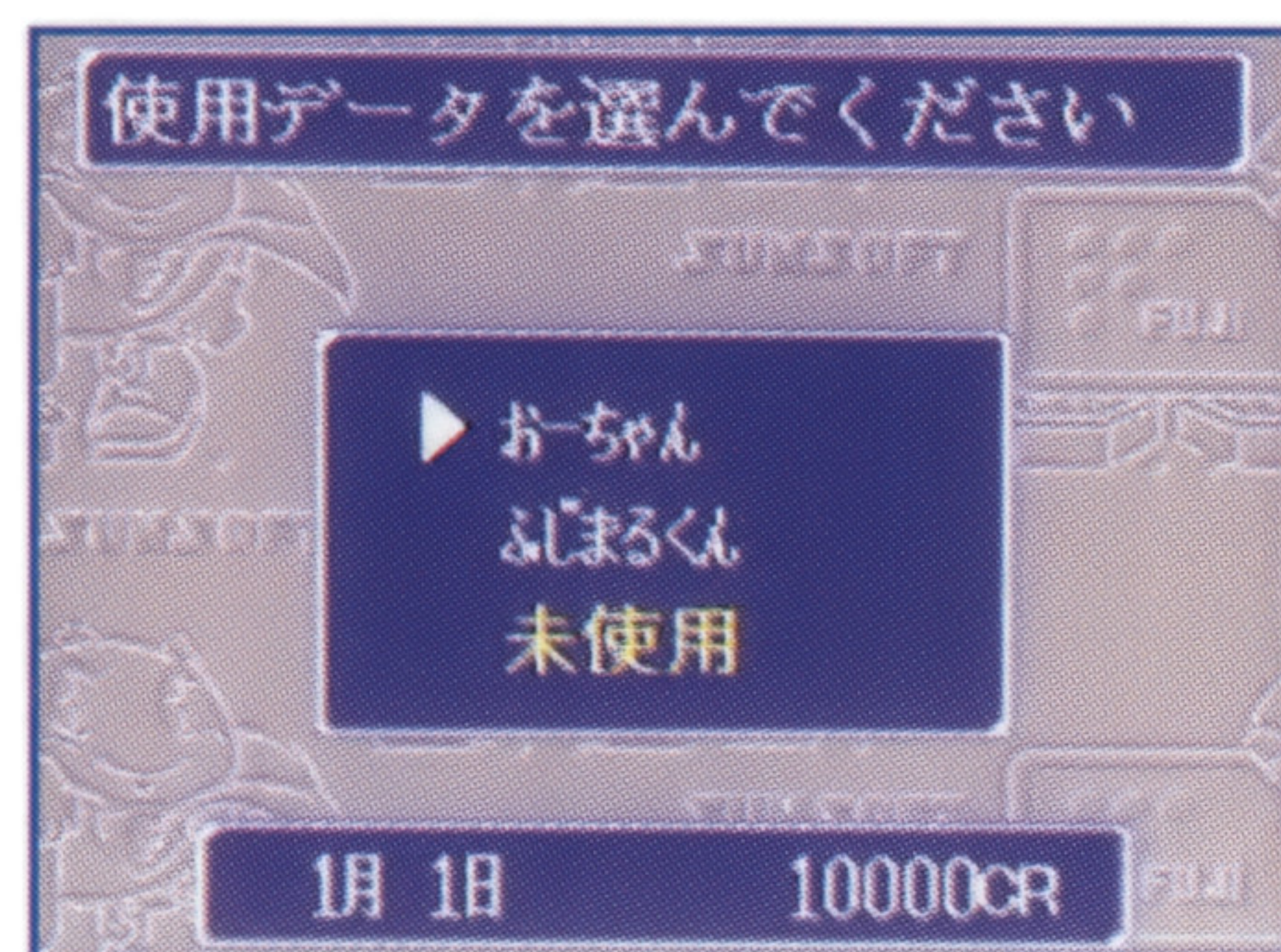
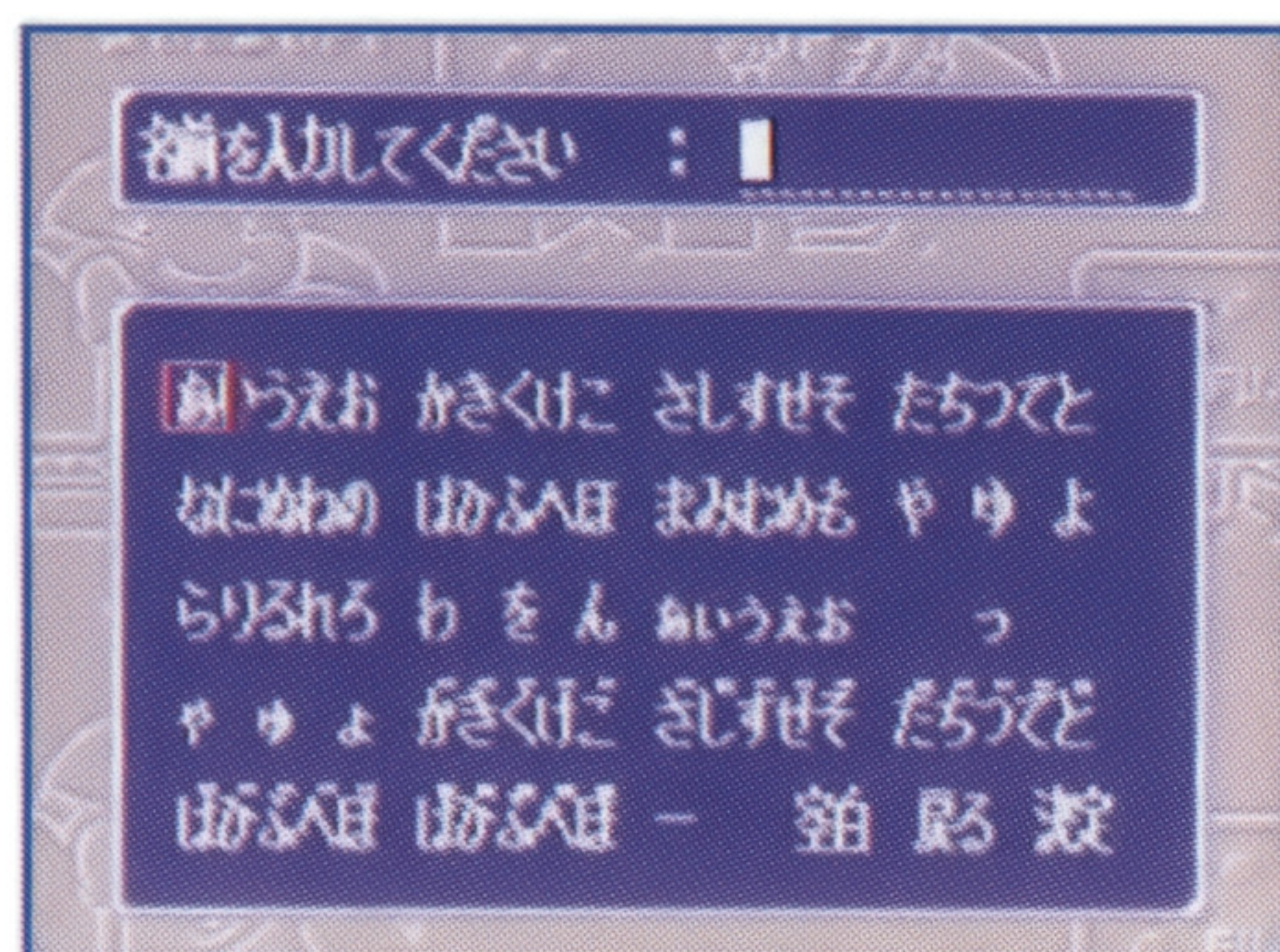
セレクトボタンを押すとセレクト画面に戻ります。

●ファイル画面

【データの選択】

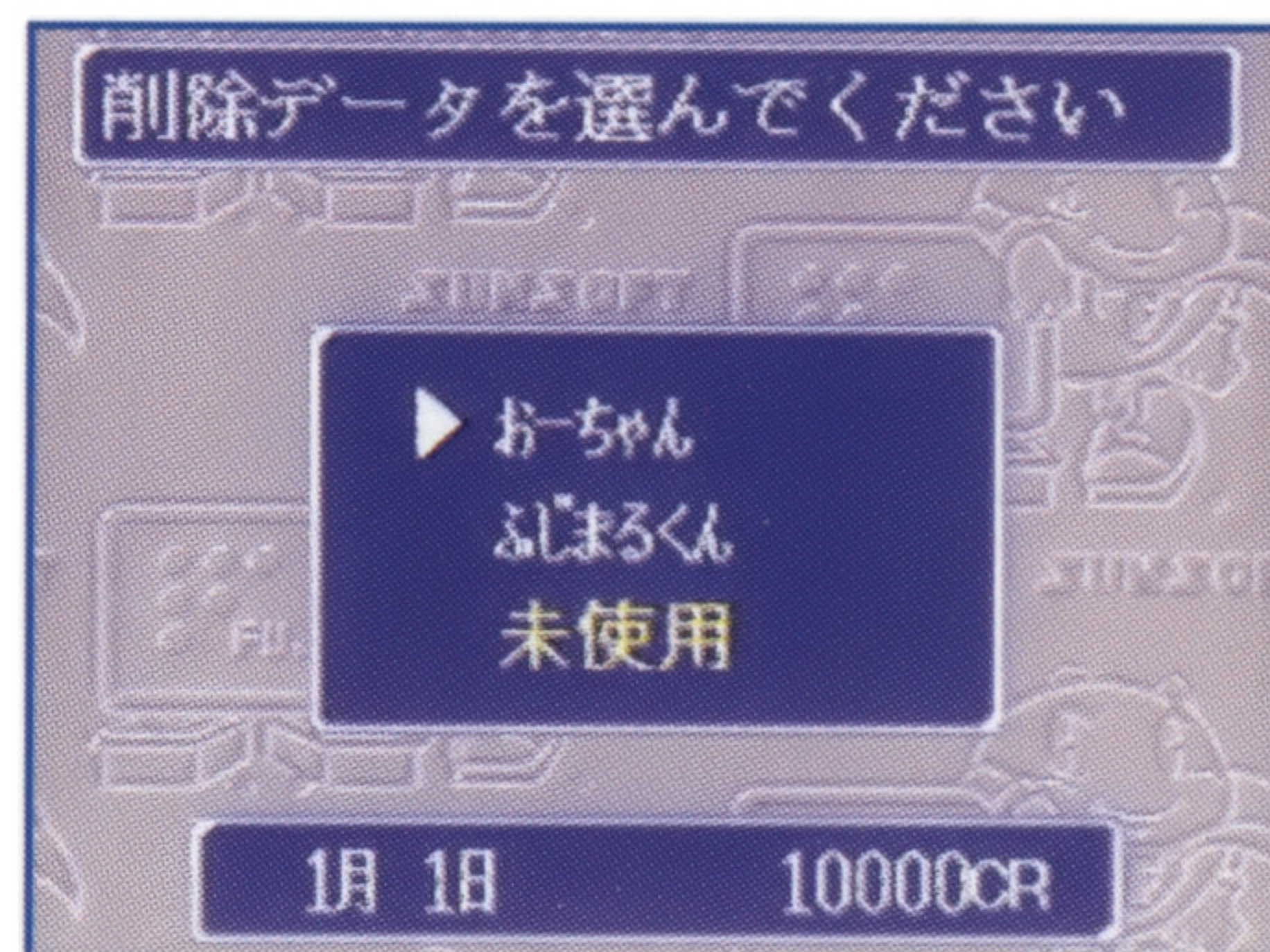
使用するデータファイルを選択します。

初めてゲームをする場合は未使用データ、前回の続きを選んだ場合は使用済みのデータしか選択できません。

下段には、カーソルで選択されている人の現在の日付と所持CRを表示しています。

Aボタン……………………………データの決定

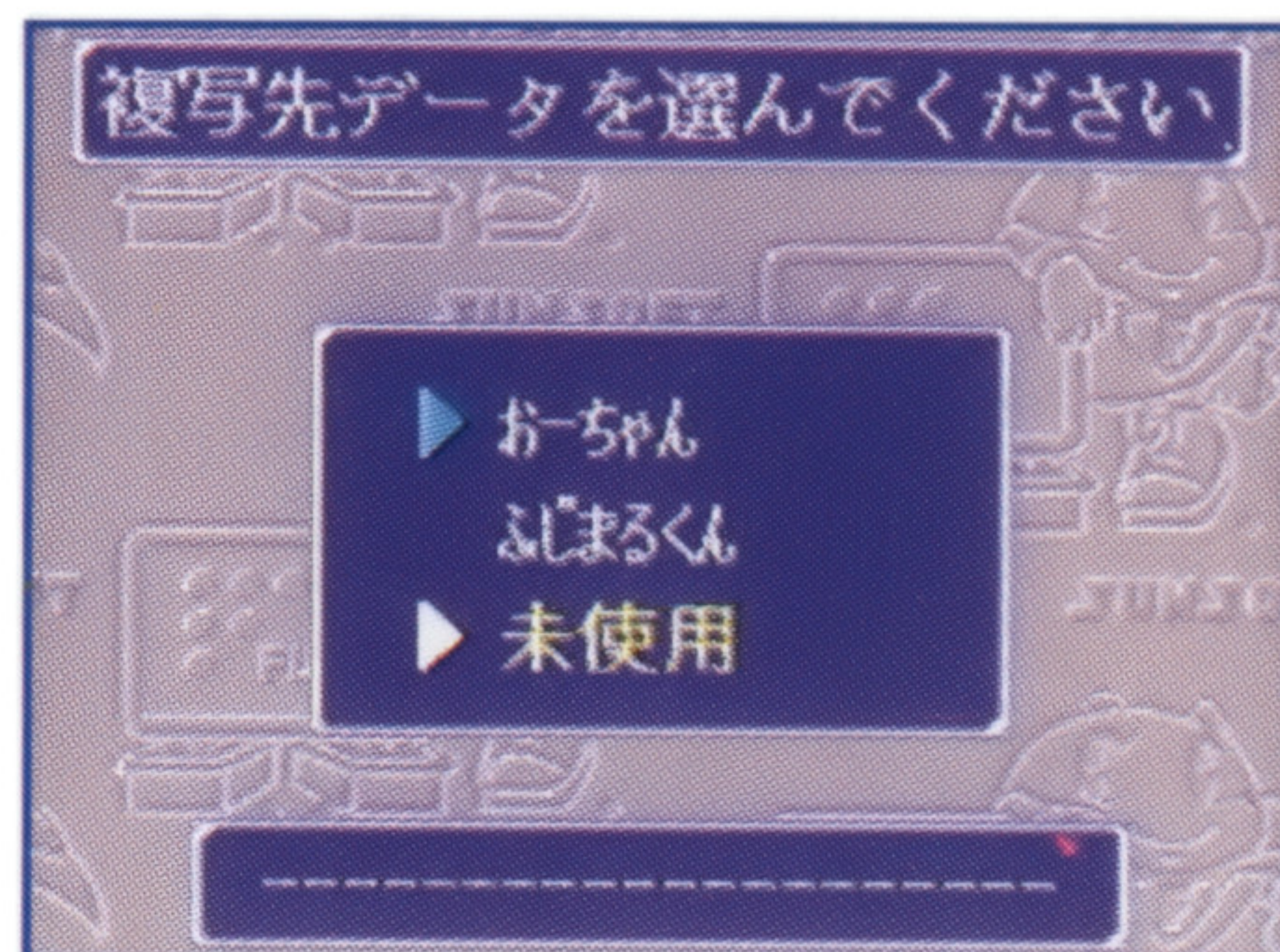
セレクトボタン・Bボタン………セレクト画面へ戻る

【データ削除】

現在セーブされているデータの中から不必要なデータを削除します。
削除したいデータを選択すると削除してもよいか確認してきますので、削除する場合は　はいを、そうでない場合はいいえを選んでください。

Aボタン	決定
Bボタン	キャンセル
セレクトボタン	セレクト画面へ戻る

【データ複写】

現在セーブされているデータの中から、同じデータをもう一つ作ります。
複写したいデータを選択した後、移動させる場所を選択してデータを複写します。
但し複写先が使用中の場合、前のデータを消しても良いかを確認してきます。
はいを選ぶとデータを複写し、いいえを選ぶと一つ前の画面に戻ります。

複写が終わるとセレクト画面に戻ります。

●自宅画面

【店に行く】

店の選択画面に変わります。

【今日は寝る】

その日を終了してバックアップラムにセーブします。
ゲームを終了する前にここで必ずセーブしてください。

【おこづかい帳】

年間で、どの月にどの種類の台で儲かったか、月間でどの日にどの種類の台で儲かったかを、それぞれ表示します。

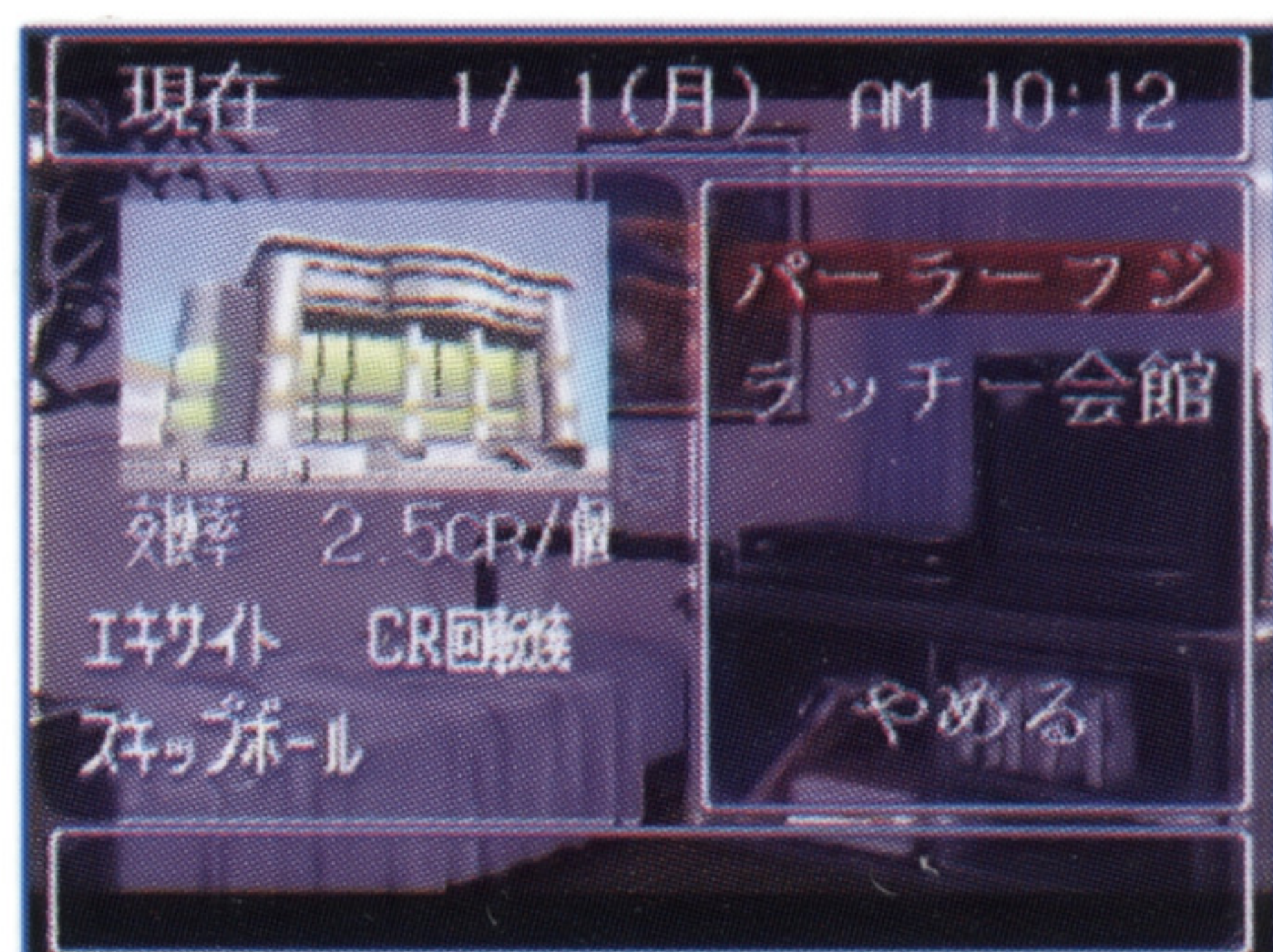
【年間】

儲かった台はプラス（＋）表示され、損をした台はマイナス（－）表示されます。

【月間】

●店の選択画面

ゲーム開始時は２店しかありませんが、時間の経過と共に「新装開店」などで、新たな店が増えていきます。

また、店によって台の種類や、CRの交換率がちがいます。

●カウンター画面

【シマに行く】

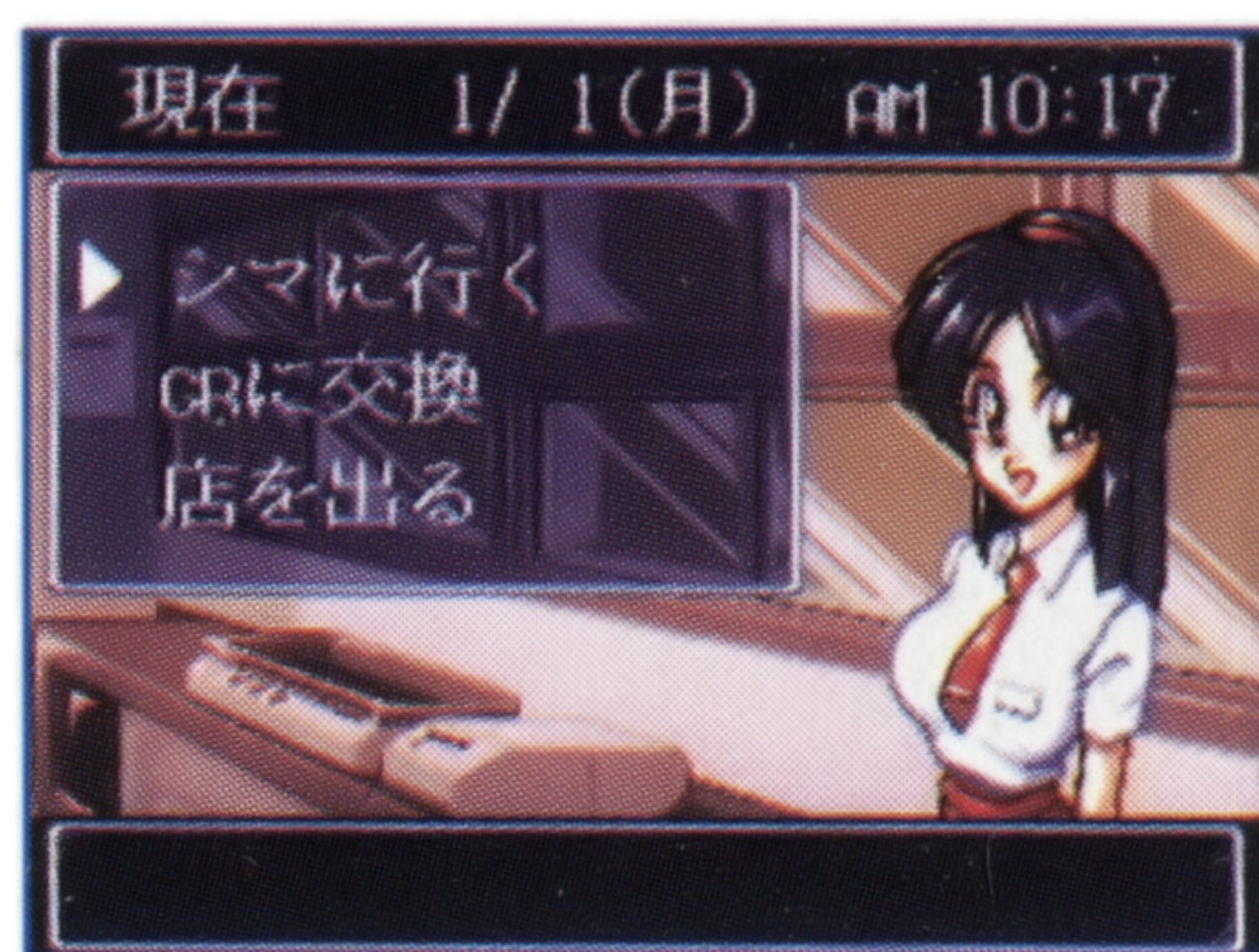
シマの画面に変わります。

【CRに交換】

レシートをCRと交換します。

【店を出る】

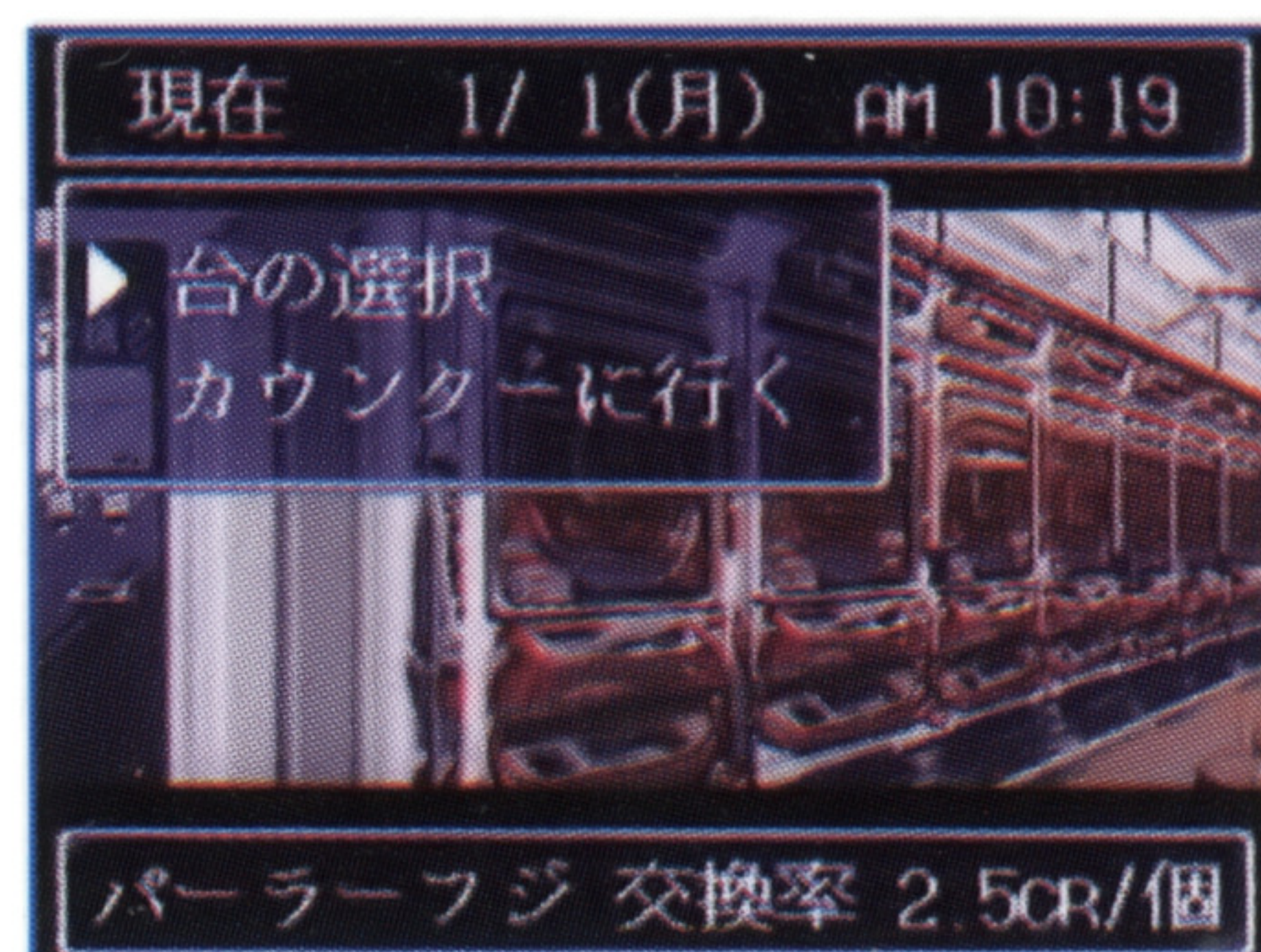
店の選択画面に戻ります。

（自動的に持玉を精算し、端数の玉は切り捨てられます。）

●シマの画面

【台の選択】

台の選択画面に変わります。

【カウンターに行く】

カウンター画面に戻ります。

●台の選択画面

カーソルで指された台の種類

●白色の台………
自分の選択している台

●緑色の台………
他の人が使用している台を選択している場合

●赤色の台………
他の人が使用している台

●青色の台………
誰もプレイしていない台

十字キー	台を選択します。
Aボタン	決定します。
Bボタン	キャンセル
Xボタン	釘を見ます。
Yボタン	データを見ます。

【データ画面】

十字キーで台の選択ができ、決定できない台（他の人がプレイしている台）は、台の機種名が赤色で表示されます。

出玉を持ったまま台を移動できません。（端数はよい）
台からはなれるときに、持ち玉はレシートに交換されます。
レシートはカウンターでCRに交換してください。

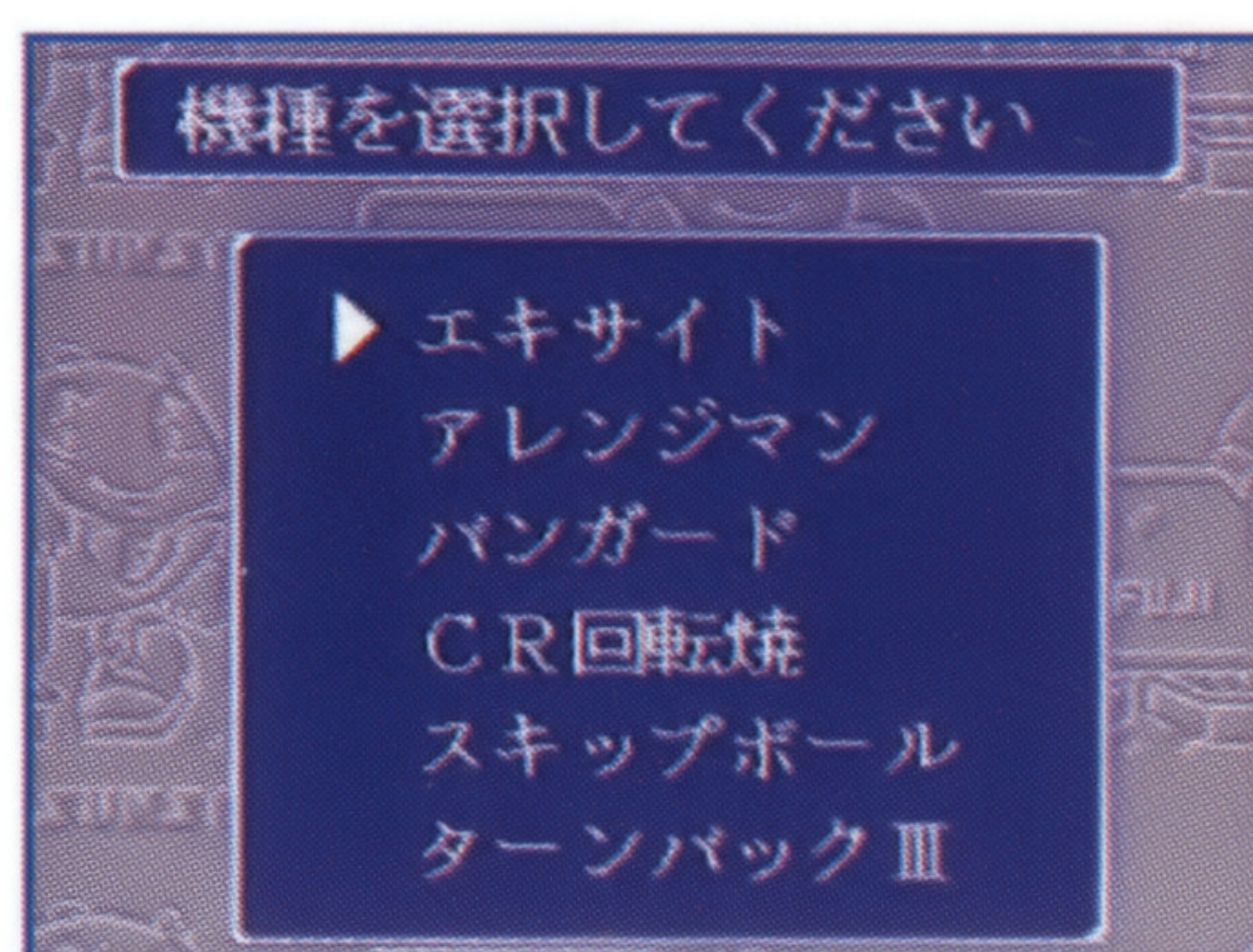
攻略モード

パチンコ台を研究するための練習のモードです。

ゲームオーバーはないので永久に打ち続けることができます。

また、釘の選択ができ、台のデータも保存できるので、パチンコ台を研究するには最適のモードです。

●機種の選択

選択したい機種にカーソルを移動させ、Aボタンで決定します。

●台の設定

【台へ移動】

台の画面にかわります。

【釘】

5種類の配置から選択をします。

【確率】

CR機の場合は3段階の確率より設定できます。

【SEテスト】

その台で使われている効果音を聴くことができます。

【データクリア】

パチンコの台ごとのデータを消去します。

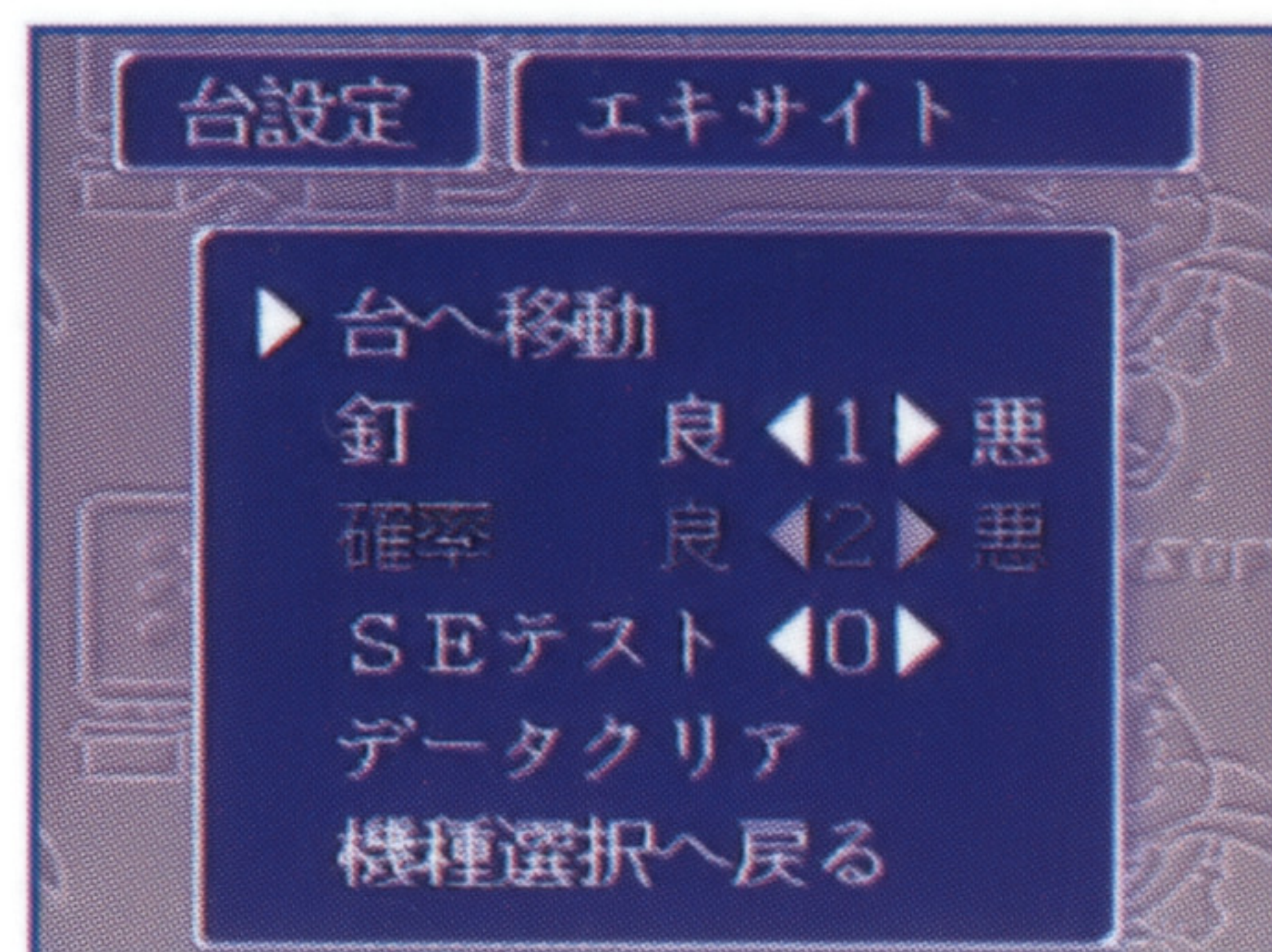
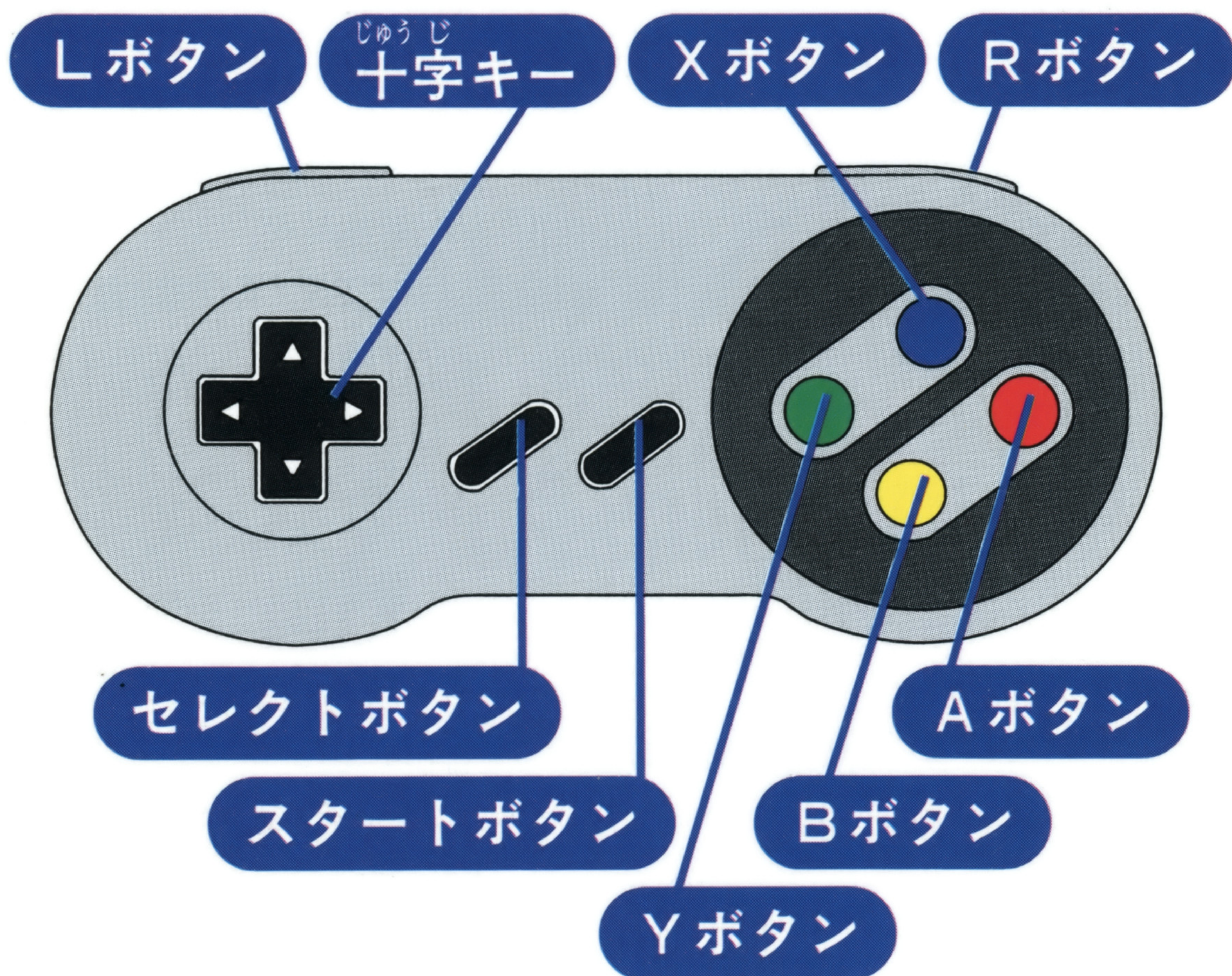
【機種選択へ戻る】

機種の選択画面に戻ります。

パチンコ台での操作方法

●パッド操作

Lボタン　十字キー　Xボタン　Rボタン

セレクトボタン　スタートボタン　Yボタン　Bボタン　Aボタン

●十字キー左右…………ハンドル

●Rボタンを押しながら十字キー上下…………画面スクロール

（画面の見えない部分をスクロールさせて自分の見やすい位置でプレイが出来ます。）

●Rボタンを押しながら十字キー左右…………ハンドルを早く回します。

●Lボタン…………貸玉の選択

100CR（25発）／500CR（125発）

●Xボタン…………玉を借りる
●Yボタン…………精算ボタン（アレパチのみ）
（ゲーム間のインターバルが短くなります）
●Aボタン………… 表示の切り替え
（Aボタンを押すごとに、ステータス画面、釘の拡大表示画面へと切り替わり、更に押すと元のゲーム画面に戻ります。）
●Bボタン…………………発射ストップボタン
（押している間、玉の発射が止まります。）
●セレクトボタン…………今の台から抜けます。
●スタートボタン…………ポーズボタン

【ステータス表示】

その台における過去の出玉がバックアップされグラフで表示されます。
ただし実戦モードでは1日が終わった時点でデータがクリア状態になります。

【釘拡大 表示】

その台における釘の形を、拡大表示します。
十字キーで台の選択ができ、決定できない台（他の人がプレイしている台）は、釘が白色で表示されます。

●専用パチンココントローラー

サンソフトでは「必殺パチンココントローラー」を発売しています。
この専用コントローラーは実際にパチンコ店で使用されているものと全く同じ物を使っております。
このコントローラーを使って「必殺パチンココレクション2」を行えば自宅でパチンコホールに行ったような感覚を楽しむことができます。
是非このソフトと同様に専用パチンココントローラーも、ご愛用ください。

〈仕様〉抗耐久性ABS樹脂使用
実機パチンコハンドルの反応に同じ
〈寸法〉実機パチンコハンドルの寸法に全く同じ

この専用ハンドルは、当社のSFC「必殺パチンココレクション」と、ココナッツジャパンより発売されている「元祖パチンコ王」にも対応しています。

パチンコ台の紹介

「必殺パチンココレクション２」に入っているパチンコの機種はアレパチ、デジパチ、権利モノの３種類に分けられます。

◆アレパチ

この機種は下にある番号ポケットの入賞具合によって払い出される賞球が決定されます。
１ゲーム16発で、16発打つごとに、入賞ランプは、いったんクリア状態になります。
16発打つ間に下のポケットランプが、４個並ぶと１点、５個、６個と増えれば点数も１点ずつ増えていきます。
ジャックポットが４個並ぶとそれだけで３点となります。
１点につき払い出される玉は16個です。最高10点までで、１ゲーム中最高払い出し数は160個です。
しかし普通にゲームをしても払い出しは、ほとんどありません。
大当りとなって特殊役物に入ると、いくつかの入りにくいポケットの入賞ランプがつき、払い出し点数も２倍になります。

◆デジパチ

スタートチャッカーと呼ばれる穴（始動口）に玉が入るとデジタルの絵柄が回り初めます。
1個の入賞につきデジタルが1回だけ回ります。
回っている間にチャッカーに玉が入っても、メモリーランプに4個まで記憶されます。
デジタルの絵柄が揃うと、下のポケットが開き玉を10発拾うか、時間が来ると閉じます。
ポケットの開放中にVゾーン（ポケット中央）に入るとポケットの開放が継続します。（最大16回）

◆権利モノ

スタートチャッカーと呼ばれる穴（始動口）に玉が入るとデジタルの絵柄が回り初めます。
1個の入賞につきデジタルが1回だけ回ります。
回っている間にチャッカーに玉が入っても、メモリーランプに4個まで記憶されます。
デジタルの絵柄が揃うと、電動チューリップなどが開きます。
デジタルのない機種では役物（クルーン）の中に玉が入りクルーンの中で当たり穴に入るとデジタルがそろったのと同じこととなります。
振り分けによりVゾーンに型が入ると権利が発生します。（権利モノ大当り・右打ちをしてください。）
右肩のチャッカーに玉を入れればアタッカーが開きます。（スキップボールは14回までです。）

●エキサイト（アレパチ）

天横から中央の「３つ穴クルーン」に玉が入り、奥の２つの入賞口に玉が入ると、２つのデジタルが回転しはじめます。手前の穴に入った場合は版面に戻るだけです。

１回の通過で１回デジタルが回ります。

但し、デジタルが回転中に通過した場合は無視されます。

「３」もしくは、「７」の各ゾロ目で中央下のアタッカーが約6.4秒間開きます。

アタッカーの開放中にＶゾーン（アタッカーの中央）に玉が入れば権利発生です。

なお、ここに玉が入ると、４、５、８、９番の入賞ランプが１度につきます。

権利が発生したら、右打ちをしてください。

玉が左右下のチャッカーをくぐると「電動チューリップ」が約４秒間開放します。

ここに玉が入ると、11、12、13、15番の入賞ランプがつき、得点が２倍になります。

権利は14ゲーム終了か、もう１度Ｖゾーンに入ると終了します。

権利の残り回数は、デジタル中央に表示されます。

※エキサイトでは、「２、３、４、５」と、「12、13、14、15」の２ヵ所がジャックポットです。

●アレンジマン（アレパチ）

左肩もしくは、中央の始動チャッカーを玉がくぐると、３ケタのデジタルが回転します。１回の通過で１回デジタルが回転します。

但し、デジタルが回転中に通過した場合は無視されます。

「３」もしくは「7」の各ゾロ目で左の「アタッカー１」が約6.4秒間開きます。

開放中にＶゾーン（アタッカー１の中央）に玉が入れば権利発生です。

なお、ここにはいると１、２、４、５番のランプが１度につきます。

権利が発生したら、右打ちします。

玉が天もしくは、右肩のチャッカーをくぐると、右の「アタッカー２」が約４秒間開放します。ここに玉が入ると11、12、13、15番の入賞ランプがつき、得点が２倍になります。

権利は14ゲーム終了か、もう１度Ｖゾーンに玉が入ると終了します。

権利の残り回数は中央デジタル上の小デジタルに表示されます。

※アレンジマンでは、「２、３、４、５」と、「12、13、14、15」の２ヵ所がジャックポットです。

●バンガード（デジパチ）

中央「電動チューリップ始動口」に玉が入ると5ケタのデジタルが回転します。
どの絵柄でも各ゾロ目で大当りとなります。
大当りになると下の「アタッカー」が開きます。
「アタッカー」は、約28秒経過するか、玉が10個入賞するまで開きます。
玉がVゾーン（アタッカー中央）に入るとアタッカーはもう一度開きます。但し、初回を含めて最大16回までです。
両肩にある「小デジタル始動口」を玉がくぐると、下の小デジタルが回転します。
小デジタルは「7」がでると小当たりとなります。
小当たりになると「電動チューリップ始動口」が約1秒間開きます。

●ターンバックIII（デジパチ）

始動口に玉が入賞すると４つのデジタルが回転します。
４個とも同じ絵柄がそろうか、「３」もしくは「７」が３個以上出れば大当りになります。
大当りになると下の「アタッカー」が開きます。
アタッカーは、約22.1秒経過するか玉が10個入賞するまで開いています。
Ｖゾーン（アタッカー中央）に玉が入るとアタッカーはもう一度開きます。
但し、初回を含めて最大16回までです。

●CR回転焼（デジパチ）

プリペイドカード式のデジパチです。
CR機なので確率が３種類の内から設定できます。

３ヵ所の始動口に玉が入るとデジタルが回転します。
３個とも同じ絵柄が揃えば、大当りになります。
大当りになると下のアタッカーが開きます。
アタッカーは、約29.4秒経過するか、玉が10個入賞するまで開いています。
玉がアタッカー内にある「Ｖゾーン」を通過すると、アタッカーは、もう一度開きます。
但し、初回を含めて最大16回までです。
「３３３」、「５５５」、「７７７」で大当りすると、次に大当りするまで大当り確率が10倍（高確率状態）になります。
高確率状態になると台のまわりにあるランプが交互に点滅して、高確率状態であることを知らせてくれます。
高確率状態で、また「３３３」、「５５５」、「７７７」で大当りすると、高確率状態は継続します。

●スキップボール（権利モノ）

天横から「２穴クルーン」に玉が入り、奥の入賞口に玉が入ると３つのデジタルが回転します。
手前の穴に入った場合は版面に戻るだけです。
各ゾロ目、もしくは「３」と「７」の組み合わせで絵柄が揃えば、中央の「電動チューリップ１」が約5.9秒間開きます。
「電動チューリップ１」に玉を入れ、「電動チューリップ１」の内部にある「電動チューリップ２」に玉を入れると、権利発生です。
権利発生中に左肩にある「始動入賞口」か右肩にある「始動回転体」に入賞すると、右下にあるアタッカーが開きます。
「アタッカー」は約9.5秒間経過するか、玉が10個入賞するまで開いています。
権利は「始動入賞口」か、「始動回転体」に玉が14個入賞するか、「電動チューリップ２」に入賞するまで続きます。
スキップボールは１度権利が発生すると、次の２回目と３回目の権利が発生するまで確率が10倍アップ（高確率状態）します。
高確率状態になると３つのデジタルの色が「赤」から「緑」になります。

使用上のご注意

- ご使用後は、ACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、1時間ないし2時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管および強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油で拭かないでください。
- スーパーファミコンにプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）を接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生じるため、接続しないでください。

【おことわり】

商品の企画・生産には万全の注意を払っておりますが、万一誤動作等を起こすような場合がございましたら、恐れ入りますが弊社までご連絡ください。なお、ゲーム内容についてのお問い合わせにはお答えできませんのでご了承ください。

必殺

販売元 サン電子株式会社
〒483 愛知県江南市古知野町朝日250
TEL.（0587）53－2192